SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº35



Silent Hill 4
The Room

Mapas • Enemigos • Curiosidades • Finales • Secretos

Hace dos años que Henry Townshend abandonó Silent Hill para mudarse al edificio de apartamentos South Ashfield, en la cercana ciudad de Ashfield. Concretamente al apartamento 302. Henry llevaba una vida normal, pero hace cinco días algo extraño empezó a suceder... soñaba una y otra vez que no podía salir de su apartamento...



00 ANTES DE QUE COMIENCE LA PESADILLA...

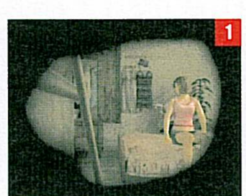
Toma como rutina siempre que vuelvas a tu apartamento **mirar en los siguientes sitios:**

- **Por el agujero que da al apartamento de Eileen (1).**
- **Por la mirilla de la puerta.**
- **Por cualquiera de las ventanas al exterior.**
- **Bajo la puerta de entrada.**
- **En la estantería en busca de nuevos archivos o notas (2).**

Al hacer esto, en ocasiones darás paso a nuevas secuencias que permiten que avance la historia y que son imprescindibles. Además, **las notas y archivos te proporcionarán información** y pistas.

Durante la primera parte del juego, no utilices ninguno de los ítems que rellenan tu vida: Bebidas Nutritivas, Botiquines y Ampollas. Cuando las cojas, **déjalas en el baúl** de tu apartamento, las necesitarás más adelante. **Si has perdido vida, vuelve a tu apartamento** por cualquiera de los agujeros que hay en los escenarios por los que transcurre el juego. Una vez allí, **sólo tienes que esperar y ver cómo se rellena tu barra de vida.** Aunque eso sí, sólo durante la primera parte del juego. En la segunda tendrás que usar los ítems para recuperar vida.

El único lugar donde puedes grabar la partida es en el cuaderno rojo que hay sobre la mesita del comedor, en la esquina derecha. No te preocupes, puedes grabar todas las veces que quieras durante tu aventura. Eso no afectará al final del juego.

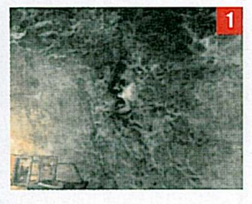

1


2

01 Alternativo APARTAMENTO 302

Despiertas en el dormitorio del Apartamento 302. **Examina todo lo que hay en la habitación** y verás que algo extraño pasa: el teléfono, la cama, las ventanas, los cuadros y la mesa. Después, sal de la habitación por la puerta.

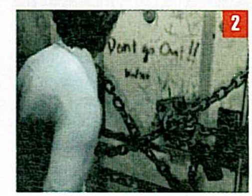
En el salón, sigue investigando todo tu entorno hasta fijarte en una **pequeña grieta (1)** que hay en la pared y que parece una cara. Acércate a ella y verás una secuencia de vídeo que te pondrá los pelos de punta... (2)


1


2

02 APARTAMENTO 302


1



2


3

Despiertas de nuevo en tu cama, ¿ha sido todo una pesadilla? **Echa un vistazo por la ventana** (marca la parte superior de la ventana para ver el exterior) y verás a una **mujer esperando junto a la entrada del Metro (1)**, por la cual baja al rato ¿Quién es?

Olvídala de momento y echa otro vistazo a tu dormitorio para ver que hay cosas distintas a cómo las has visto antes. **Examina el teléfono** para ver otra espeluznante escena y sal de la habitación. La puerta que tienes justo enfrente es el baño, pero de momento no hay nada de interés en él. **Sigue hasta el comedor** para ver otro vídeo. La puerta que está antes de la de entrada es el cuarto de la lavadora, pero tampoco tiene nada. ¿Qué está pasando? La televisión y el teléfono no funcionan, las ventanas están selladas y **la puerta de entrada está rodeada de cadenas** con un mensaje escrito en ella, al parecer con sangre, en el que un tal Walter nos dice que no salgamos (2). Después de otro vídeo, **examina la puerta de entrada** para leer el mensaje y **echa un vistazo por la mirilla.** Verás a **tu vecina, Eileen,** recogiendo algo en el pasillo, pero si te fijas en la pared del fondo distinguirás lo que parecen ser **15 huellas de manos ensangrentadas (3)** y, al parecer, eres el único que puede verlas...

Vuelve a mirar la parte inferior de la puerta para encontrar una **carta.** Ve a la cocina y **abre el frigorífico.** Dentro encontrarás una **botella de vino** y un **batido de chocolate (4).** Coge ambas cosas y **ojea el baúl que hay junto a la tele;** allí podrás almacenar objetos y armas que no quieras llevar encima. La botella de vino es un arma, pero es bastante pobre en alcance y daño, así que déjala en el baúl. Guarda también el batido, aún no lo necesitas. Ve a la **estantería de libros.** Investigando en ella descubrirás una **carta** a un lado junto a la ventana. Oirás un ruido que viene del baño. Entra en él.

Hay un agujero enorme en la pared izquierda. Examínalo para coger el **tubo de metal**, que podrás usar como arma (5). Vuelve a examinar el agujero y **entra por él.** En esta ocasión hay que usar el stick analógico izquierdo para avanzar hasta llegar a la luz del final.


4


5

03 ESTACIÓN DE METRO

Henry aparecerá bajando unas **escaleras mecánicas** que llevan hasta una estación de metro.

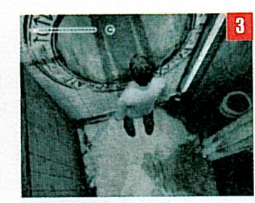

1

Equipa el tubo de metal para usarlo como arma y **avanza hasta la mujer** que hay al final del pasillo para dar paso a un vídeo y conocer a **Cynthia (1).** También está perdida y quiere encontrar la salida, así que **decidirá ir contigo.**

Sigue por el pasillo del fondo hasta que, a medio camino, Cynthia se sentirá mal y entrará en el baño de mujeres. Un nuevo vídeo saltará y las cosas empezarán a liarse, ya que **del mismo baño saldrán dos perros monstruosos** para comerse a un tercero. No esperes a ser el postre y **líate a golpes con ellos** usando el tubo de metal. Esquiva sus ataques con el movimiento lateral de Henry y, una vez que caigan al suelo, **acércate deprisa para pisarles y matarles definitivamente,** ya que si no volverán a levantarse (2) (tendrás que hacerlo con todos los enemigos que salgan a partir de ahora, recuérdalo).

→





Cuando acabes con ellos entra si quieres en el baño de hombres, pero no encontrarás nada. Si entras en el de mujeres **no encontrarás ni rastro de Cynthia**, aunque en la pared del fondo descubrirás un **agujero en la pared que puedes usar para volver a tu apartamento (3)**.

Sal de nuevo al pasillo y sigue hasta una nueva zona en la que están la **entrada y salida de las líneas Lynch Street y King Street**. De momento no puedes acceder a ninguna de las dos, así que acaba con el perro que hay allí y sigue por el otro lado hasta llegar al fondo, donde **el camino se bifurca** a ambos lados con escaleras que suben. Las de la izquierda se cortan a la mitad de la subida, así que ve a las de la derecha, al lado de donde está el **gusano gigante** (tranquilo, no te hará nada). Deshazte de los perros y sube por las escaleras para coger una **caja de balas**.

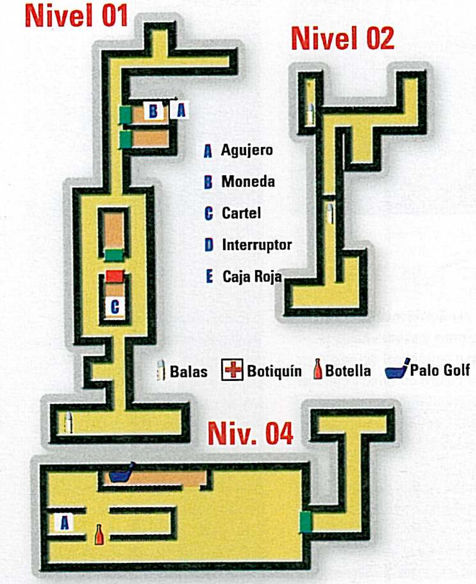
Vuelve al baño de mujeres y entra por el agujero para volver al apartamento. Vuelves a despertar en la cama, **ve al salón y examina el mueble** que hay enfrente, junto al sofá (donde están las fotos). Henry lo moverá y descubrirás un **agujero en la pared y una pistola** en el suelo **(4)**. Coge el arma y echa un vistazo por el agujero, por el que puedes ver el dormitorio de Eileen.

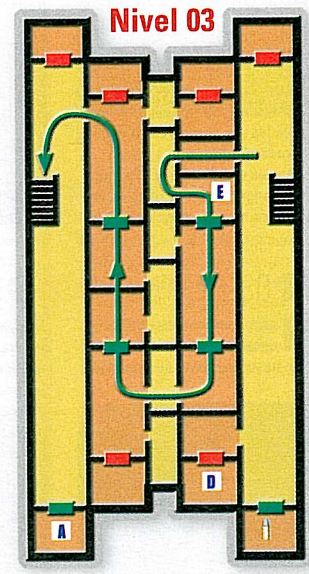


¿Ves el conejito de peluche que hay sobre la cama? ¿No te suena de nada? Es uno de los peluches que se podía conseguir en el parque de atracciones que visitábamos en *Silent Hill 3*.



Después de otro vídeo, vuelve al dormitorio y contesta al teléfono. Cuando vuelvas a tener el control de Henry, ve al salón y mira de nuevo por el agujero de la pared. **Dirígete al baño** y métete por el agujero. Al volver al baño descubrirás un **extraño maniquí** en el baño de la derecha **(5)**. Examínalo para coger la **Moneda** de la que hablaba Cynthia, así que ve a la entrada de la línea Lynch Street.



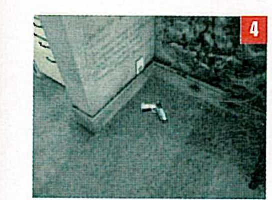


Nivel 03

E

D

A







Usa la moneda en la ranura de la derecha de la puerta para acceder a la línea de metro. Mientras bajas por las escaleras, **serás atacado por unos fantasmas que salen de las paredes (6)**. No puedes matarlos, así que lo mejor será esquivarlos (si les golpeas con el tubo quedarán atontados, pero vigila sus garras). Abajo, sigue descendiendo por las escaleras del lado izquierdo (ignora la habitación en el lateral, solo hay perros) para **encontrarte de nuevo con Cynthia.**

Está atrapada dentro del tren, así que ve hacia la puerta del primer vagón, iluminada por la **luz roja (7)**, y **pulsa el interruptor** que hay dentro. Sal al andén y ve con Cynthia. Sigue hasta el otro extremo del tren para encontrar **otra entrada a los vagones**. Si examinas la **máquina expendedora** verás que tiene el símbolo "1$", recuérdalo. Tu objetivo ahora es **moverte por el interior de los vagones** hasta encontrar la salida que lleva al andén del otro lado. Es algo confuso, ya que la mayoría de las veces encontrarás bloqueos en tu camino y a algunos fantasmas persiguiéndote. Sigue el camino que te hemos marcado en el mapa y todo irá bien. Antes de salir, **examina también la caja roja de juguete (8)** en uno de los vagones que tiene escrita la cifra "1000$" escrita en ella.

Ya en el otro andén, sube por las escaleras que tienes enfrente y coge las **Balas para la pistola** del suelo. Hay dos puertas aquí, pero solo una puede abrirse, la del fondo. Al entrar verás que **Cynthia ya no te sigue**, además de descubrir **un nuevo agujero** en la pared y unas escaleras de mano que bajan. Sigue por ellas y, en la intersección, sigue todo recto hasta llegar a otra escalera y sube por ella. Arriba, coge las **Balas de la pistola** y **desbloquea la puerta del fondo** pero no la cruces. Lleva a la habitación con el agujero en la pared. Baja por la escalera para ir por el camino que ignoraste antes a la derecha. Aquí **saldrán varios fantasmas** de las paredes, así que y esquívalos lo más rápido posible para llegar hasta la puerta del otro lado y cruzarla.

En la siguiente zona, acaba con todos los perros y encontrarás otro tren a la derecha. Métete dentro y sigue hasta el primer compartimiento, donde hay un **palo de Golf, el Hierro 9 (9)** que puedes usar como arma. Sal del tren y ve a la izquierda, a las **escaleras mecánicas**. Antes de subir, coge la **Bebida Nutritiva** y si quieres métete por el agujero de la pared del fondo para **salvar la partida**. De cualquier forma, sube las escaleras mecánicas.

En la larga subida aparecerán varios monstruos de las paredes. Lo mejor es dispararles un par de veces para atontarles y pasar corriendo. Cuando llegues arriba del todo, ve a la izquierda para coger de la sala más **Balas para la pistola**. Después, sube por las escaleras del otro lado. Las pertenencias de Cynthia están esparcidas por el suelo llenas de sangre, así que **examina la puerta de la derecha** para obtener el **Cartel "Tentación" (10)** y crúzala. Verás un espeluznante vídeo en el que encuentras a Cynthia a punto de morir, con un número grabado sobre su pecho: 16121... ¿qué significa? **(11)**











04 APARTAMENTO 302

Henry vuelve a despertarse en su dormitorio, pero **en el exterior se oyen ambulancias** y coches patrulla. Asómate por la ventana (da igual la que sea, aquí o por la de salón) para conocer el motivo del escándalo **(1)**.

Coge el batido del baúl y echa un vistazo por la mirilla para descubrir una **nueva huella ensangrentada** en la pared y coge la **Nota** del suelo. Luego entra en el baño. El agujero de la pared se ha hecho más grande. Métete por él.



05 EL BOSQUE







Aparecemos en mitad de un oscuro bosque. **Ignora por ahora el pozo**, ya que de momento no podemos hacer nada. También notarás que **Henry se queda mirando en ocasiones piedras y árboles en los que hay escritos textos con sangre.** Él no puede leerlos, así que de momento olvídalos también.

Avanza hasta una zona en la que hay un agujero y una nueva clase de enemigos: murciélagos gigantes. Deshazte de ellos como prefieras (recuerda pisarlos luego) y examina el lugar para coger una **Caja de Balas**. Sigue hasta llegar a un **coche aparcado en mitad del bosque...** con la puerta del conductor abierta. **Examina dicha puerta dos veces** y conseguirás un **fichero** y la **nota de Jasper (1)**.

Por la siguiente puerta llegarás a una zona con una piedra gigante y un hombre sentado bajo ella **(2)**. Es el dueño del coche, **Jasper**, y no para de balbucear cosas. Acércate a él si quieres oír lo que está diciendo y, cuando te canses, coge la **Bebida Nutritiva** que hay en una esquina junto a las velas (es difícil de ver). Sigue por la puerta del otro lado. **Las dos áreas siguientes están llenas de perros y murciélagos**, así que si quieres acaba con ellos para despejar tu camino. De esta forma llegarás hasta lo que parece **el terreno principal**, en el que se encuentra **el orfanato "Wish House"**. En esta zona hay otro **agujero** más en una pared a la derecha.

Si examinas el lugar, verás que en cada extremo hay una puerta que conduce a zonas distintas. De momento no puedes entrar en el orfanato, ya que la puerta está cerrada con llave.

Hemos llegado al terreno principal desde la puerta de la zona superior derecha. Ve ahora por la puerta de la **parte inferior izquierda.** Limpia el área de perros e murciélagos y sigue hasta llegar al **cementerio.** Allí verás un vídeo en el que aparecen Jasper y un niño. Después de eso, **examina las tumbas.** La del medio tiene el **número 11121 grabado... (3)** Hay también una puerta grabada con el símbolo familiar de *Silent Hill 3*, pero está cerrada. Estas puertas aparecen también en otras localizaciones del juego, pero siempre estarán cerradas. Vuelve al terreno principal.





CURIOSIDADES

En *Silent Hill 3* encontrábamos en el hospital una revista que hablaba sobre este orfanato. En ella se decía que estaba dirigido por un extraño culto religioso y que lavaban el cerebro a los niños huérfanos, además de practicar extraños ritos. La gente solía quejarse de los ruidos que salían del orfanato, y a un periodista llamado Joseph le fue negada la entrada al lugar. Él fue quien escribió ese artículo y, por las notas y ficheros que has ido encontrando, se puede deducir que Joseph era el inquilino que vivía en el apartamento 302 antes de que Henry Townshend se mudara a él.







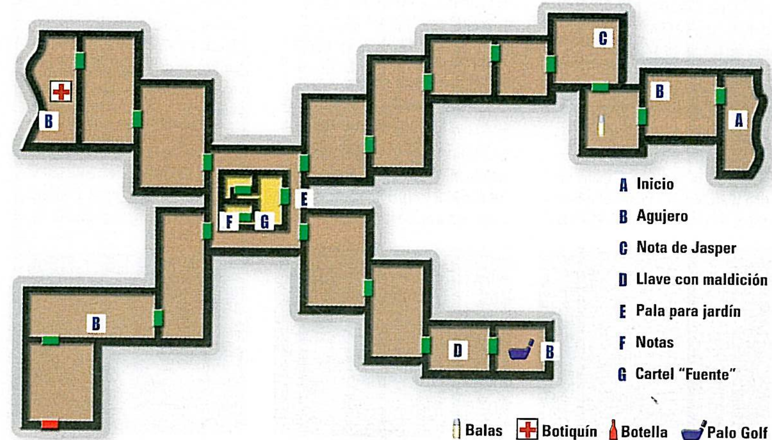


Verás a Jasper junto a la puerta principal del orfanato. No hables con él de momento y **cruza la puerta de la parte superior izquierda.** Como habrás podido imaginar, la zona estará llena de bichos, sobre todo murciélagos. Acaba con todos (en una de las zonas encontrarás una **Bebida**) y avanza hasta el final, donde verás el **Lago Toluca.** Examina la zona para descubrir otro **agujero** y un **Botiquín.** Hecho esto, vuelve de nuevo hasta el terreno principal.

Ve ahora por la puerta inferior derecha del mapa para limpiar la zona de perros. Descubrirás también un **extraño árbol cuyas raíces parecen una mano humana (4).** En la última zona hay otro **agujero**, un pozo y un nuevo **palo de golf, el Hierro 6.** Toca volver otra vez al terreno principal.

Habla ahora con Jasper. Te dirá que tiene algo para ti si a cambio le das algo para beber con chocolate. **Dale el batido** y a cambio recibirás la **Pala para el jardín (5).** Dirígete ahora a la zona en la que viste las raíces con forma de mano y **usa la pala para excavar allí.** De esta forma conseguirás una **Llave** que, como no podía ser de otra forma, **lleva una maldición adjunta.** Su portador "vagará por la eternidad" y, si te fijas bien, no puedes salir de esa zona por mucho que lo intentes. Si sales por la puerta vuelves a estar aquí, así que **ve hasta la última área de este camino y entra por el agujero** de la pared. Ya en tu apartamento, en este punto del juego **a veces oirás el timbre de la puerta sonar,** echa un vistazo por la mirilla **(6).** Son **Eileen y Richard,** otro de tus vecinos. Por mucho que Henry grita pidiendo ayuda no le oirán, y se marcharán diciendo que van a avisar al superintendente. Después, **deja la llave en el baúl y vuelve al bosque.** Ya podrás regresar al terreno principal. Una vez allí, usa el agujero de esa zona para **volver una vez más a tu apartamento y coge de nuevo la llave.** Al regresar aparecerás en el terreno principal, así que usa la llave en la puerta del orfanato para poder entrar.

Jasper te seguirá al interior, ignórale. Examina el lugar para hacerte con un **Diario** y ve hasta la puerta de la izquierda, que está cerrada, y examínala para coger el **Cartel "Fuente" (7).** Después, entra por ella y verás un nuevo vídeo en el que **Jasper se prende fuego** mientras se graba en el cuerpo el **número 17121 (8).**



■ 06 APARTAMENTO 302

Al despertar en tu dormitorio **escucharás todo lo sucedido por la radio (1)**. Volverán a llamar a la puerta. Es el superintendente, **Frank Sunderland**, que tampoco te oirá pedir socorro y no podrá abrir la puerta. Después, haz la ronda de inspecciones habitual para **descubrir una nueva huella** en la pared del pasillo, la número 17 (2). **Vuelve al baño** para ver que el agujero se ha agrandado y entra en él.





↘ CURIOSIDADES

¿Sunderland? ¿Dónde he oído antes ese apellido? En efecto, es el apellido del protagonista de *Silent Hill 2*, James. Frank es su padre, y no sabe nada de su hijo desde que desapareció hace algunos años en Silent Hill junto a su mujer. ¿Coincidencia el que Frank sea el casero de Henry?



■ 07 LA PRISIÓN

Henry comienza tirado en el suelo de la prisión. De repente **oirá gritos pidiendo auxilio**. Avanza por el pasillo circular hasta encontrar al hombre que grita en una celda. De momento ignórale, pero antes de salir del piso **examina todas las celdas**. Algunas están cerradas, pero del resto podrás coger con una **Caja de Balas** y una **Nota**, así como leer un **mensaje** escrito en la pared de una de las celdas . En algunas también encontrarás monstruos, esta vez unos engendros de dos cabezas algo lentos pero muy poderosos (1). Cuando acabes de revisar todas, **sal por la puerta doble** que hay en un pared del pasillo.

Llegarás a una sala con otras dos puertas y un **agujero** en la pared. También hay una **Nota** en el suelo. La puerta de la izquierda está cerrada, cruza por la otra. Estás en una **plataforma en espiral** que está llena llena de murciélagos. **Usa las escalinatas rojas** para subir o bajar por los pisos. Ahora baja para coger un **Medallón Santo** (en el pasillo de B1), que te servirá, equipado con un arma, para **repeler a los espíritus** que te ataquen (2). Sigue bajando hasta el último piso de la parte inferior (B2F) y **sigue por la escalera de caracol** para cruzar la puerta del final.

Estás en una sala donde volverás a encontrarte con el gusano gigante (no te atacará) y una **rueda gigante que funciona con agua**. Elimina a los murciélagos y baja las escaleras hasta llegar junto a la rueda. **Examina el cartel** que hay a un lado y conseguirás la **Llave de Salida de la Prisión Acuática** y una **Nota (3)**. También hay un **agujero** en la pared, por si necesitas volver al apartamento. Vuelve a la sala del agujero en la pared y **usa la llave en la puerta que estaba cerrada** y crúzala. Estás en la parte externa de la prisión.

Utiliza las escalinatas rojas para llegar al segundo piso y entra por la puerta doble. Este piso es similar a la **zona circular de celdas** del primero. Igual que antes, limpia el pasillo circular de monstruos (ignora a las babosas a no ser que estén en tu camino, ya que vuelven a aparecer) y **examina todas las celdas**. De las ocho, cinco están cerradas. Coge de las otras un **Diario** y una **Nota** y examina la **ropa tendida y a las botellas**.

Sal al exterior por las puertas dobles y sube por la escalinata al **tercer piso**. Entra en la zona de las celdas y examínalas. **Todas están abiertas** y en alguna puedes encontrar monstruos en las paredes. Lo más importante es que podrás coger una **Caja de Balas**, un **Diario de la prisión**, el **Diario de un preso** y objetos que examinar, **como ropas. Fíjate bien en la celda que tiene un agujero grande** en el suelo y una cama ensangrentada (4).













Hecho esto, sal de nuevo al exterior y sube al tejado por la escalera roja. Cruza la puerta doble y avanza. **La puerta del emblema está cerrada**, así que ve a la parte posterior del escenario para encontrar una **válvula redonda (5)**. Gírala para que corra el agua y proporcione luz al tercer piso.

Baja de nuevo al tercer piso y echa un vistazo al mapa. Verás que cada piso tiene una serie de **celdas con agujeros** en el suelo (13). Saltando por ellas accederás a otras celdas que están cerradas por fuera y a las que no puedes entrar de ninguna otra forma. El problema es que las salas con agujero **son aleatorias y cambian** en cada partida, así que no podemos indicarte exactamente cual es cual, tendrás que ir probando.

Salta desde la tercera planta por uno de estos agujeros hasta la segunda, si esta nueva celda tiene otro agujero sigue hacia abajo, si no, vuelve a subir y prueba con otro agujero distinto. **El objetivo principal es llegar al sótano** de la prisión (BF1) (6), a la sala de las duchas, donde te estarán esperando **un par de monstruos de dos cabezas**. Acaba con ellos y desbloquea la puerta doble para salir.

En el corredor, la puerta que hay enfrente está cerrada, así que desbloquea la que hay hacia el sur pero no la cruces (da a la escalera en espiral que tiene monstruos en las paredes). En su lugar, **sube por la escalera roja de mano** que hay cerca. Ahora te encuentras en la **zona central de observación de las celdas** del primer piso **(7)**. Coge el **Fichero** de la mesa y mira **por los 8 agujeros de la pared** para ver el interior de cada celda. Puedes usar el stick analógico derecho para mover la vista de izquierda a derecha. **Intenta encontrar la celda que viste antes con la cama ensangrentada** y el agujero en el suelo (su colocación es aleatoria en cada partida). Recuerda su ubicación y sube por la escalera hasta el segundo piso.

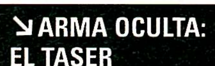
Coge el nuevo Fichero de la mesa en este piso y verás que en la sala, junto a la escalera hay una **válvula** que puede girarse. **Examina los 8 agujeros** para encontrar la celda con la cama ensangrentada y el agujero y ubica su posición (es aleatoria). **Lo que debes hacer es girar la válvula** para que giren las celdas del piso, a un lado u otro, **hasta hacer coincidir esta celda ensangrentada con la del primer piso** (guíate con el mapa para ver dónde está esa celda y luego consúltalo mientras giras las celdas hasta que ambas coincidan). Cuando las tengas en la misma posición, sube al tercer piso.

Lee el papel de la pared para descubrir el número secreto (8). Repite la operación del piso de abajo y haz que la celda ensangrentada coincida con las de los pisos inferiores. **Un buen truco es tomar como referencia la escalera** por la que subes y ver a "cuantas celdas" a la izquierda o la derecha está la que buscas. Cuando lo logres, verás un vídeo en el que **el prisionero de la celda, Andrew DeSalvo, consigue salir**. Baja corriendo hasta allí y verás al hombre en el pasillo con el niño que viste antes.

Después del vídeo, sal al exterior de la prisión de nuevo y sube por las escalinatas rojas hasta llegar →

↘ ARMA OCULTA: EL TASER

Dentro de una de las celdas del segundo piso cerradas por fuera y que tienen agujero en el suelo podrás encontrar otra arma para Henry: el táser. Como su posición es aleatoria, antes de girar las celdas en ese piso, prueba desde las celdas con agujero del tercer piso, que están todas abiertas, hasta que llegues a esta celda. El arma está sobre una mesa a la izquierda, cerca del agujero.
Una descarga con esta arma hace que un monstruo de dos cabezas caiga redondo al suelo, el único problema es que tienes que acercarte mucho y es algo lenta.
Una vez que la tengas, salta por el agujero de la celda hasta la primera planta y sigue tu aventura.

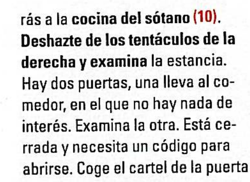








al tercer piso. Entra en la zona de celdas y busca la que tiene la cama ensangrentada y el agujero en el suelo (9). Métete por él y, si lo hiciste bien antes, encontrarás otra celda igual en el segundo piso y otra más en el primer piso. Sigue saltando por los agujeros y llegarás a la **cocina del sótano (10)**. **Deshazte de los tentáculos de la derecha y examina** la estancia. Hay dos puertas, una lleva al comedor, en el que no hay nada de interés. Examina la otra. Está cerrada y necesita un código para abrirse. Coge el cartel de la puerta **(11) e introduce el código que leíste en la nota "Número secreto"** del tercer piso para abrirla (0302). Cruza la puerta para dar paso a un nuevo vídeo en el que encontrarás el cuerpo de **Andrew flotando en el agua con el número 18121 grabado en su cuerpo.**









08 APARTAMENTO 302

De nuevo en el dormitorio, oiremos las escalofriantes noticias por la radio. Coge las cartas que hay bajo la puerta principal del comedor (1), y oirás un **ruido en el baño**, como si hubieses dejado abierta la ducha. Ve a mirar y descubrirás que la bañera está salpicada de sangre. Echa un vistazo al **agujero de la pared** para ver el cuarto de Eileen y si no llamaron anteriormente a la puerta oirás que alguien llama. Es tu vecina junto a Frank Sunderland (2).

Escucha la conversación y observa que hay una nueva huella en la pared... ¡18! ¿Significa esto que hay 18 víctimas de un total de 21? ¿Quiénes son las que faltan? De momento no puedes hacer nada, así que **deja lo que quieras en el baúl, graba la partida y vuelve al baño:** el agujero de la pared no para de crecer. Métete por él.





09 EL COMPLEJO DE EDIFICIOS

Henry aparece en un callejón en algún lugar de **South Ashfield.** Hay un agujero en la pared trasera. Cruza el callejón hasta llegar a la siguiente zona, en la que hay un coche, y baja las escaleras. Aquí te toparás con otra **nueva clase de enemigos**, que parecen enormes monos deformes (1).

Acaba con ellos y sigue bajando (ignora todas las puertas, están rotas y no se abren) por las escaleras hasta llegar a un vídeo en el que conocerás a **Richard Braintree**, que vive en el apartamento 207 del edificio de Henry.

Cuando se vaya los monstruos invadirán la zona, así que acaba con todos, especialmente con el que protege una puerta junto a un coche azul (2). Luego crúzala. Las dos puertas blancas están cerradas, así que atraviesa la principal.

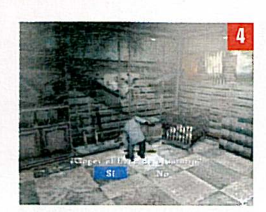
Encontrarás un fantasma en el suelo atravesado por una Espada de Obediencia. Examina al fantasma para coger la Llave que tiene en las manos (3). Si vuelves a examinarle podrás coger la espada, que sirve para inmovilizar fantasmas, pero claro, éste se levantará y te atacará. **Sólo puedes usar una espada por fantasma** y más adelante encontrarás más: tú mismo. **Usa la llave para desbloquear la siguiente puerta**, baja por las escaleras esquivando al fantasma y cruza la puerta del final.













En la siguiente zona, dentro de la primera habitación de la derecha hay una Caja de Balas. Cógela, sal y métete por la siguiente puerta para llegar a la **Tienda de deportes de Albert**. Además de un agujero en la pared, podrás encontrar un palo de golf (Hierro 5) y un bate de aluminio (4). Verás también dos puertas. Una está cerrada, así que cruza la otra. Sigue todo el camino hacia abajo hasta otra puerta que conduce a la **tienda de animales**.

Acaba con los perros y los murciélagos y examina los estantes para hacerte con las Llaves de la Tienda de deportes de Albert (5). Vuelve a la tienda de deportes y abre la puerta cerrada. Baja las escaleras acabando con todos los monos deformes y sigue por el pasillo de la derecha, en la esquina. Verás a tu izquierda dos **puertas grandes azules**. Son las de los ascensores. La primera no se abre, así que entra por la segunda. Tras el vídeo, examina los botones del ascensor y sube. Entra por la puerta de enfrente y saldrás afuera. **Sigue la cornisa hasta el final para encontrar una** Pala y otra Espada de Obediencia.

Vuelve al ascensor y elige el botón para bajar hasta abajo del todo. Fíjate que en la parte posterior del ascensor hay unas **escaleras de emergencia** (6). Sal un momento fuera, coge la Caja de Balas y vuelve a entrar en el ascensor para, ahora sí, bajar por las escaleras de emergencia.

Estás en lo que parecen ser unas duchas. Examina el lugar para coger una Bebida Nutritiva y **acaba con los tentáculos que bloquean el pasillo** para subir por las escaleras del otro lado. Estás en un callejón, en el cual te atacarán varios perros y monos deformes. La puerta que hay enfrente de la escalera está cerrada por dentro y las otras están rotas. Limpia la zona de monstruos, coge otro palo de golf más y avanza por el callejón hasta llegar a la siguiente zona.

Aquí la cosa está peor. Al menos habrá seis monos deformes, uno de ellos vigilando una puerta y con un palo de golf en la mano. Ármate de valor y acaba con todos ellos, recoge el palo de golf del mono y entra por la puerta que vigilaban. Baja las escaleras hasta llegar a otra puerta. Crúzala y baja el nuevo tramo de escaleras hasta el final. Abajo, las dos primeras puertas están cerradas, así que métete por la tercera, que lleva al **Bar**.

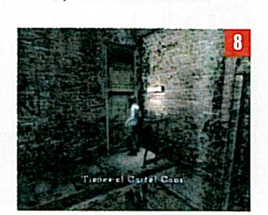
Acaba con los bichos que haya aquí, examina la silla para hacerte con el hacha (7) y coge también de la barra la Nota para descubrir el código de cuatro dígitos necesario para abrir la puerta del fondo. Hay un agujero en la pared, por si necesitas dejar algo en el apartamento, recuperar energía o salvar la partida.

El código que necesitas son los 4 últimos números del número de teléfono del bar, el cual se puede ver en una valla publicitaria desde la ventana de tu apartamento. Si no te apetece volver al apartamento, te diremos que el código es **3750**. Introduce el código en la puerta y oirás un grito.

Sube las escaleras evitando a los fantasmas que aparezcan hasta llegar a lo que parece ser la puerta del apartamento 207, el piso de Richard. Coge el cartel "Caos" de la puerta y entra (8). Verás un vídeo en el que **Richard está siendo electrocutado con los números 19121** marcados en su frente. Según Richard, el niño es el número **11121**, ¡el de Walter Sullivan!







10 APARTAMENTO 302

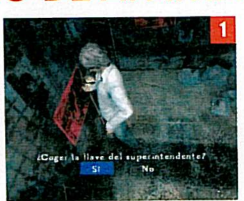
Al despertar en tu apartamento **la radio dará la noticia de la muerte de Richard**. Haz la ronda de inspección habitual (alguien llamará a la puerta), observa por la mirilla el mensaje y las nuevas huellas (1), graba, organiza tus objetos y, cuando estés listo, métete por el agujero del baño (2).





11 EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS

Henry se despertará en el pasillo de su piso. Tras el vídeo, notarás que no puedes entrar ni en el apartamento 302 ni el 303. **Entra en el 301.** Observa que hay un **agujero** en la pared para acceder a tu apartamento y coge el **Diario** de la mesa y un **Papel Rojo**. En la parte más pequeña de la habitación encontrarás el **Artículo de Joseph** que ya pudimos leer en el hospital de *Silent Hill 3*. Examina los dos pósters rojos para hacerte con la **Llave del Superintendente** y la **Llave de la taquilla 106 (1)**.





Cuando recojas las llaves aparecerá un fantasma y ya no se irá. Sal. Ponte frente a la puerta de tu apartamento, el 302, y **usa la hoja roja en blanco para pasarla por debajo de la puerta** (2). Tendrás que hacer lo mismo con todas las que encuentres, ya que cuando vuelvas a tu piso podrás cogerlas por dentro y leer las notas escritas en ellas. Una de estas notas revelará una pista muy importante... Hecho esto, ve al final del pasillo y cruza la puerta doble.

Al bajar por las escaleras hacia el segundo piso verás a un hombre sentado en ellas. Si te paras y hablas con él te dará la **muñeca de Eileen**. **Cogerla o no afectará al desarrollo de la historia.** Nosotros te recomendamos que la cojas. Sigue bajando hasta llegar al primer piso y **usa la llave de la taquilla 106** para abrirlo (3). Saldrán un montón de cartas, pero nada más. Observa que aquí también hay un **agujero en la pared** para acceder a tu apartamento y entra por la puerta del corredor izquierdo.

Usa la llave del Superintendente para abrir la puerta del apartamento 105 y entra. Dentro encontrarás **dos hojas de papel rojo** y las **Llaves de los Apartamentos**, con las que podrás abrir todas las puertas menos la de tu apartamento, que está cerrado por dentro, y la del 303, que no está.

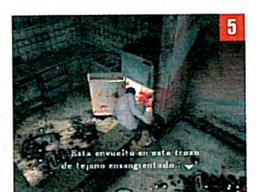
Examinando la estancia podrás hacerte con el **Diario del Superintendente** (**Cordón Umbilical**) (4).

Puedes echar un vistazo a los apartamentos de esta planta. En el **106** encontrarás un **Botiquín** en el dormitorio y un **teléfono**. Si quieres usarlo, a partir de ahora oirás en todo el edificio el "ring ring" constante de un teléfono, que se encuentra en el apartamento 202 y en realidad no sirve para nada... En los 107 y 108 no hay nada.

El apartamento en el que sí tienes que entrar es el 102 y se llega volviendo a la zona de los buzones y cruzando la puerta doble que lleva al otro corredor, donde están el resto de apartamentos de esta planta. Entra y **pisa todas las babosas hasta poder abrir el frigorífico** (5). Coge la **Nota** y sal. En los apartamentos 103 y 104 no hay nada. En el 101, además de un montón de armas de pega que no sirven para nada podrás coger una **Caja de Balas**. Echa un vistazo a la mini-librería de Richard para conocer un par de cosas curiosas.



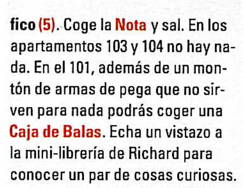








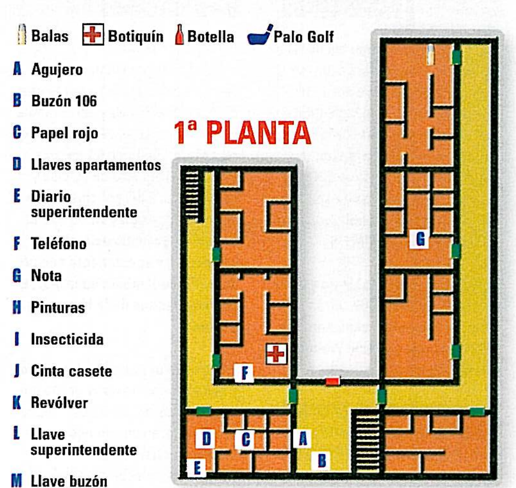




Vuelve al tercer piso y pasa por debajo de la puerta de tu piso todas las notas rojas que tengas. Ahora baja por las escaleras al segundo piso. Acaba con los perros y examina los apartamentos. En el 201, el 204 y el 206 no hay nada aparte de algún monstruo. **En el 202, contesta al teléfono si llamaste desde el 106 y examina las pinturas** para descubrir cosas curiosas sobre tus vecinos.

En el 203 encontrarás un Insecticida en un lado. Puedes usarlo como arma contra los murciélagos, aunque no es demasiado eficaz con el resto. Ve al dormitorio, examina las ropas ensangrentadas (6) y coge la **Nota Roja**. **En el apartamento 205 encontrarás una cinta de cassete**, que puedes usar en la radio de tu apartamento. Por último, en el 207, el piso de Richard, encontrarás un **revólver** y un palo de golf (**Putter**). El revólver es más potente que la pistola, aunque solo tiene un cargador de 6 balas (7).

Visita el apartamento que te 304 para hacerte con una **Caja de Balas**. **Pasa todas las notas** que tengas por debajo de la puerta de tu apartamento (8) y usa el agujero del 301 para volver al interior de tu piso.



3ª PLANTA

2ª PLANTA

12 APARTAMENTO 302





Ve a la puerta, **coge las notas y lee su contenido.** En una se menciona que la llave del apartamento 303 está "bajo la cama del 302". Vuelve a tu dormitorio y **examina el suelo** junto a la ventana. Allí encontrarás la **Llave del apartamento 302 (1)**. Antes de salir, **deja la muñeca en el baúl.**
(VER MUÑECA DE EILEEN).

Sal por el agujero del baño y entra en el apartamento 303. Verás un vídeo de Eileen con el número **20121** grabado y al niño Walter Sulivan frente a ella...

Tras el vídeo despertarás en tu apartamento, que parece más oscuro. El agujero del baño está tapiado, así que ve a la puerta principal y coge las **Notas** y el **Talismán (5)**. Echa un vistazo por la ventana del comedor y verás una ambulancia. Si miras por la mirilla no encontrarás huellas, lo que significa que **Eileen no ha muerto.** Mira por el agujero de su piso y escucharás a los policías hablar sobre lo sucedido y verás que **el conejo de peluche está ensangrentado**... y apuntándote con un dedo. **Fíjate también en la marca que hay encima de la lámpara** del comedor.

Entra en el cuarto de la lavadora y usa el Talismán en la grieta que hay en la pared **(2)**. De esta manera aparecerán **cuatro agujeros** en la pared y un texto. Examina los agujeros para saber qué hacer.

↘ MUÑECA DE EILEEN

En realidad la muñeca no es un elemento "vital" para el desarrollo del juego.

- **Si no la coges cuando el hombre de la escalera te la ofrece no pasa nada, el juego se desarrollará normalmente.**
- **Si la coges pero nunca la metes en el baúl de tu piso cuando comienza a infectarse tampoco pasa nada.**
- **Si la coges y la dejas dentro del baúl de tu piso cuando comience a infectarse aparecerá una nueva clase de demonio en la pared que hay justo encima del baúl: los niños que lloran. Aparecerán una o dos veces y también podrás ahuyentarlos encendiendo velas sagradas cerca del baúl.**



Tienes que colocar en cada uno el Cartel correspondiente. Cuando lo hayas hecho se abrirá un **nuevo agujero**. Métete por él.

13 EL HOSPITAL. PRIMERA PLANTA

Tras la espeluznante escena con el hombre del abrigo aparecerás en el pasillo del hospital. Si vuelves a entrar en la sala el hombre no estará, aunque habrá dejado a una **extraña paciente (1)**. Elimínala si quieres echar un vistazo a la sala, aunque no hay nada.

Vuelve al pasillo, acaba con los murciélagos e investiga el resto de las puertas. En la **Sala de Emergencia 2** coge la **Bebida Nutritiva** y en el **Almacén**, encárgate de dos de esas pacientes extrañas y coger una **Ampolla** de las estanterías. Examina la mesa de la **Oficina** para hacerte con el **Cutter (2)**. Por la otra puerta llegarás a la **Recepción** y encontrarás una **Nota** de una enfermera hablando de la llave de la habitación de Eileen. **Examina las imágenes de rayos X** de Eileen para que salte un nuevo vídeo. Después, vuelve al pasillo.

En la Sala de Lavado encontrarás un agujero para ir a tu apartamento **(3)**. En la **Sala de Médicos** hay un **botiquín**. Henry se quedará mirando los ficheros, pero no puedes hacer nada, así que sal. **Intenta acercarte al ascensor**. Tras el vídeo encontrarás el **Bolso de Eileen (4)**. Cógelo: le servirá de arma. El ascensor no funciona, así que entra por la puerta y sube las escaleras al segundo piso **(5)**.













14 EL HOSPITAL. SEGUNDA PLANTA

Delante de ti podrás ver un pasillo muy largo con 22 habitaciones, 11 en cada lado. También hay varias **sillas de ruedas vacías, pero que se mueven solas** y no dudarán en estrellarse contra ti **(1)**. Si las golpeas o disparas las detendrás momentáneamente, nada más.

Respecto a las 22 habitaciones, su colocación es aleatoria en cada partida, así que lo único que podemos decirte es lo que vas a encontrar en ellas, pero no cuándo. Esto es lo que encontrarás:

- **1 sala con flores marchitas** en el centro y una **Vela Sagrada** cerca de ellas.
- **2 salas con Balas para la pistola (2).**
- **2 salas con monstruos.**
- **1 sala con un Medallón Sagrado.**
- **1 sala con el suelo ensangrentado.** Si has entrado antes de encontrar a Eileen, al fondo de la sala verás una **versión gigantesca de la cara de Eileen**: una cara ensangrentada cuyos ojos no dejarán de seguirte por la sala **(3)**.
- **1 sala llena de cordones umbilicales,** pero nada más.
- **2 salas con Bebidas Nutritivas.**
- **1 sala con un nuevo palo de golf (Hierro 4).**
- **1 sala con una silla de ruedas** y una **Caja de Balas** para el revólver.
- **En el resto de las salas no encontrarás nada,** excepto la dos que detallamos a continuación.

Siempre hay una habitación que está cerrada con llave (donde está Eileen) y otra en la que se encuentra la llave. Por tanto, lo que tienes que hacer es entrar en todas las habitaciones hasta encontrar una con una **estatua de una serpiente** en el centro de la sala **(4)**. Si examinas su boca verás que tiene una **llave**. **Cógela y una jaula caerá sobre ti.** Usa la llave para abrir la jaula y sal. Cuando llegues a la puerta que está cerrada, vuelve a usar la misma llave y llegarás hasta **Eileen**. Habla con ella y decidirá irse →











con Henry **(5)**. **Equípala con el Bolso** para que tenga un arma. Cuando salgáis al pasillo, las sillas de ruedas habrán desaparecido y en su lugar habrá dos pacientes. **(VER EILEEN).**

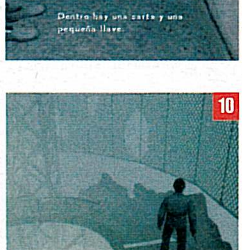
Despacha a tus enemigos (6) y acércate al ascensor. Pulsa el botón de la derecha para llamarlo. Acaba con la enfermera que hay dentro y sal del ascensor. Baja a la primera planta, elimina a otras dos enfermeras y ve al hueco del ascensor. Verás que detrás hay una puerta que está cerrada.

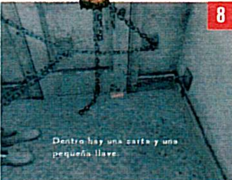
Lleva a Eileen a la Sala de Lavados y entra por el agujero de la pared **(7)**. Henry estará solo en su apartamento: Eileen no ha podido seguirle. Oirás el sonido de algo rompiéndose. **Equipa el Medallón Sagrado** y examina el comedor. Bajo la puerta de entrada verás un **Sobre** y una **Llave (8)**. Coge de detrás de la estantería de libros unas **Notas**. Como habrás visto, el ventilador se ha caído del techo y el aire estará enrarecido. Salva la partida y vuelve a meterte por el agujero.

Después de otra conversación con Eileen, usa la llave que había en el sobre en la puerta cerrada del hueco del ascensor **(9)**. Entra y baja las escaleras eliminando a los monstruos que veas, **asegurándote de proteger a Eileen.** Entra por la puerta del final y llegarás a una escalera en espiral que desciende **(10)**.

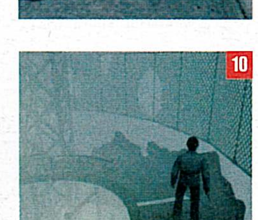
A partir de ahora, al final de cada capítulo llegarás a una de estas escaleras. Baja por ella sin miedo, ya que no aparecerán enemigos. En mitad de estas escaleras habrá una rampa que lleva a un **agujero**, por si quieres volver a tu apartamento. De momento, sigue bajando hasta la puerta del final. Crúzala y prepárate para la segunda parte del juego.







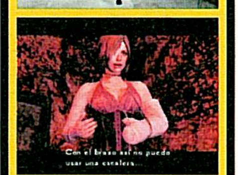




EILEEN

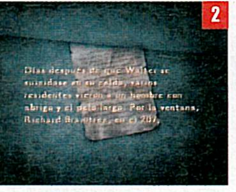
A partir de ahora, Eileen te seguirá a donde vayas. Cada vez que encuentres un arma mejor para ella cámbiala y deja la anterior en el baúl de tu apartamento para que no te ocupe espacio en tu inventario. Cuantos más daños reciba a lo largo de la aventura más marcas rojas aparecerán en su cuerpo. Además, su salud empeorará y caminará más despacio y reaccionará peor. Por tanto, aunque ella tenga algún arma, intenta siempre protegerla, ya que de su estado de salud dependerá también el final que consigas. Tus bebidas sólo funcionan contigo, así que no intentes hacer que beba alguna. Si vas corriendo a todas partes Eileen se quedará atrás y no podrá seguirte. Esto es bueno si quieres dejarla en alguna sala para evitar que la hagan daño y volver por ella después. Debido a su brazo roto, Eileen no podrá subir ni bajar escaleras de mano, recuérdalo.

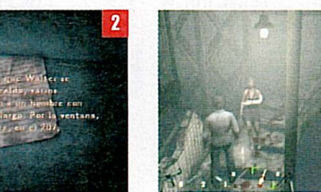




SEGUNDA PARTE
A PARTIR DE AHORA...







- **Cuando vuelvas a tu apartamento no recuperarás vida.** Tendrás que usar las Bebidas Nutritivas, los Botiquines o las Ampollas.
- **El apartamento comenzará a sufrir cambios y a infectarse** de espíritus malignos. Lo notarás cuando la pantalla comience a volverse roja y oigas el ruido desagradable **(1)**. **Cuanto más tiempo pases junto a la zona infectada más vida perderás,** y puedes llegar a morir. **Si quieres limpiar el piso de todos los espíritus debes usar las Velas Sagradas** en cuanto estos se manifiesten. Pueden ser invisibles o aparecer frente a ti. Para derrotarlos, tienes que usar los Medallones Santos y las Velas Sagradas.
- **Aunque algunos espíritus son invisibles,** sus efectos sí son visibles, así que en cuanto los veas enciende una vela cerca de ese objeto para expulsar al espíritu.
- **Recuerda que el limpiar tu piso o no de espíritus** influirá directamente en el final que consigas.
- **Siempre que vuelvas al apartamento** revisa la puerta principal. En muchas ocasiones encontrarás bajo ella notas que harán avanzar la historia **(2)**.
- **Si Eileen está mal de salud,** busca un sitio en el que no os molesten los monstruos y **enciende una Vela Sagrada cerca de ella.** Haz que se acerque lo máximo posible a la vela y verás cómo sus heridas empiezan poco a poco a desaparecer. Cuando se recobre lo suficiente, no esperes a que la vela se consuma del todo, ya que las marcas rojas de su cuerpo volverán a aparecer hasta volver a su condición anterior. Puedes encender más de una vela (si las tienes) para agilizar la curación **(3)**.



LOCALIZACIÓN DE ESPÍRITUS:

1- Encima del agujero que te permite ver el apartamento de Eileen en el comedor, aparecerá un fantasma intentando salir de la pared **(4)**. Usa una Vela en el suelo justo debajo del agujero. Si le dejas salir del todo tu partida terminará.

2- En ocasiones, cuando vuelvas a tu apartamento oirás ventanas abriéndose y cerrándose. Son las ventanas del comedor. Si te acercas a ellas podrás ver cerca a los espíritus que están causando el efecto. Enciende una Vela cerca de ellos para expulsarlos.

3- La pared del dormitorio se volverá negra por la infección. Enciende una Vela bajo la zona.

4- La sombra de un niño que llora aparecerá en el armario que tienes a la derecha de la cama en tu dormitorio. Oirás primero el llanto. Usa una Vela junto a la sombra para que se vaya.

5- Los niños que lloran aparecerán sobre el Baúl en el comedor (si colocaste dentro la muñeca de Eileen). Enciende una Vela debajo, cerca del Baúl **(5)**.

6- En tu dormitorio hay una foto de una iglesia tomada en Silent Hill. Cuando comience la infección de tu apartamento, habrá un momento en el que esa foto cambiará y en su lugar aparecerá una foto de





Walter Sullivan. Si la pantalla se vuelve roja, usa una Vela bajo la foto.

7- También en tu dormitorio, Walter comenzará a decirte por teléfono la frase "Siempre estoy vigilándote".

8- Por el grifo de la cocina comenzará a salir sangre (6). Coloca una Vela en el suelo, bajo el fregadero, o en la esquina de la encimera.

9- Los zapatos de Henry, que están a la izquierda de la puerta principal, decidirán darse un paseo hasta la cocina, dejando pisadas sangrientas en su camino. Cuidado.

10- Oirás a un gato maullar en ocasiones. Bien, el gato está dentro del frigorífico de la cocina.

11- El sofá del comedor estará lleno de sangre.

12- La radio del comedor estará encendida.

13- La televisión del comedor estará encendida (7).

14- Las agujas del reloj del comedor comenzarán a girar sin parar mientras oyes un extraño ruido.

15- En ocasiones aparece también un espíritu en el baño, pero muy rara vez.

OBJETOS LIMPIADORES:

1- Los Medallones Santos: equipa uno cuando estés en el piso. Cuando lleguen los espíritus oirás el sonido pero la pantalla no se volverá roja y no perderás vida. A su vez, notarás que el medallón de tu inventario brilla y suena. Eso significa que hay espíritus y que el medallón está actuando. **Con el tiempo el medallón terminará rompiéndose,** así que no estaría de más que tuvieras más de uno.

2- Las Velas Sagradas: desde ahora hasta el final de la aventura podrás recoger varias de estas velas. Cuando los espíritus invadan el comedor de tu piso, localiza el área infectada y coloca una vela cerca de ella, en el suelo o sobre alguna repisa (como en la barra o encimera de la cocina) (8).

Aunque la vela se irá consumiendo, la infección remitirá, al menos por el momento. **Tienes que permanecer junto a la vela hasta que se consuma** para asegurarte de que los espíritus se han ido. Si te vas antes, es posible que no limpies del todo el piso y cuando vuelvas los espíritus sigan ahí.


6


7


8

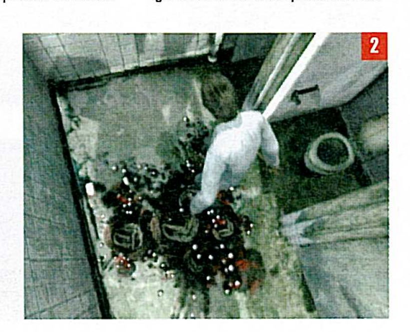
15 REGRESO A LA ESTACIÓN DE METRO

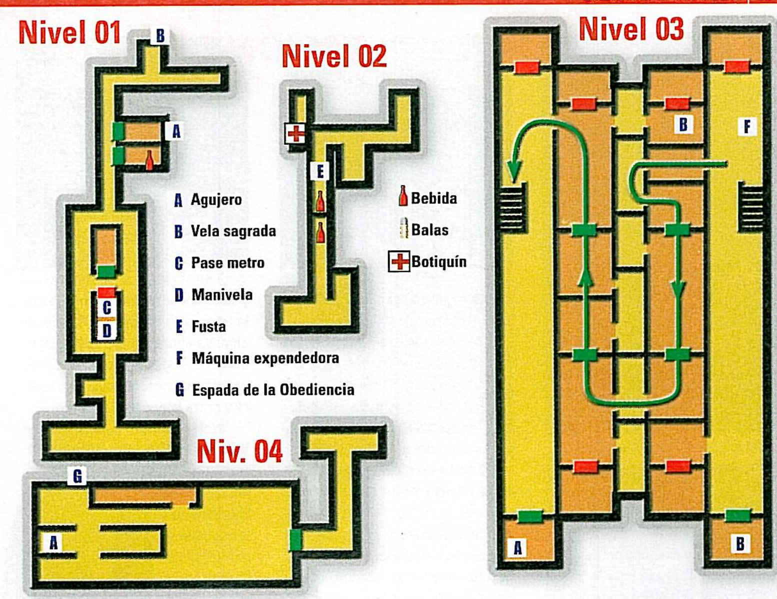
Cruza la puerta que te llevará de nuevo al pasillo de la **Estación de Metro** y coge la **Vela Sagrada** junto a la puerta de la izquierda. Esta puerta está cerrada, así que desbloquea la derecha y volverás a un pasillo conocido. En lugar de perros encontrarás más monos deformes (1). Acaba con todos y dirígete al **baño de mujeres.** Entra en él, mata a las babosas y deja a Eileen aquí, estará a salvo (2).

Sal y ve a la entrada de las estaciones de metro, donde verás un vídeo en la que aparece un nuevo tipo de fantasma, el de **Cynthia** (3). Esquiva su ataque, sigue por la derecha y coge la **Bebida Nutritiva** del pasillo pequeño de la derecha.

Sigue hasta el pasillo en el que viste la primera vez al gusano gigante saliendo de la pared. Acaba con los monos que hay allí y sube por las escaleras de la izquierda para recoger una **Bala de Plata** (4). Si la cargas en la pistola y disparas contra un fantasma conseguirás tumbarle de un solo disparo, momento que puedes aprovechar para clavarle una Espada de Obediencia, si tienes alguna. Regresa al baño de mujeres y entra por el agujero de la pared para ir a tu apartamento.


1


2




3


4

16 APARTAMENTO 302

Usa la Vela Sagrada si ves algún síntoma de infección (1). Después, recoge la **Nota** y el **Sobre con la Llave** que están junto a la puerta principal (2). Abre el Baúl y coge las Monedas que usaste en Lynch Street Line y **vuelve a la Estación de Metro** por el agujero del cuarto de la lavadora.


1


2

17 REGRESO A LA ESTACIÓN DE METRO


1


2


3

Sal de baño **dejando a Eileen dentro y usa las monedas** en la puerta de entrada de la estación Lynch Street **(1)**. Puedes usar la bala de plata contra el fantasma de Cynthia y clavarle una Espada de Obediencia para que cuando vuelvas con Eileen no os ataque.

Baja las escaleras, ve a la habitación de la derecha y elimina a los dos perros. Coge después la **Bebida Nutritiva** y examina cerca de los cadáveres para coger la **Fusta (2)** (una nueva y mejor arma para Eileen). Sal de aquí y baja por las escaleras del fondo para llegar al andén. Entra dentro del tren y busca la **Caja Roja** de juguete que viste la primera vez que viniste aquí. Usa la llave que acabas de coger en tu piso y abre la caja para hacerte con una **Moneda (3)**.

Si vuelves al andén de la línea Lynch Street y vas hasta el fondo verás que la puerta del final está cerrada. Si la vez anterior que estuviste aquí la desbloqueaste, entra y coge una **Vela Sagrada** del suelo y baja por la escalera roja de mano para llegar a la zona inferior **(4)** (Eileen no puede bajar por estas escaleras, por eso te dijimos que se quedara en el baño). Sube por la escalera del otro lado para llegar a la **sala que tiene un agujero en la pared.** Si no desbloqueaste la puerta del andén, cruza los vagones hasta salir al otro lado y entra en esta misma sala.

Si echas un vistazo a la moneda que acabas de coger verás que hay que lavarla, así que vuelve a tu apartamento y **usa la moneda en el fregadero de la cocina (5)**. Así conseguirás la **Moneda 1$**. Vuelve a los andenes y localiza la máquina expendedora. Usa en ella la moneda y conseguirás la **Llave de la Escena del Crimen (6)**. Cruza los vagones para llegar al andén de la derecha y sube por las escaleras bloqueadas para hacerte con un **Botiquín**. Vuelve y coge la **Caja de Balas** del banco de la derecha y métete por la puerta del fondo. Tienes que volver a la habitación con el agujero en la pared y bajar por la escalera. Cuando llegues a la intersección del pasillo, sigue recto y sube por la escalera. Coge la **Vela Sagrada** y vuelve a la intersección. Ve ahora por el pasillo de la derecha, coge la **Bebida Nutritiva**, esquiva al fantasma que aparecerá y cruza la puerta del final.

Vuelve a subir por las escaleras mecánicas (cuidado con los monstruos de las paredes). En la siguiente zona, antes de subir por las escaleras del fondo, busca a t u izquierda un lugar en el que encontrarás una **Bebida Nutritiva** vigilada por un perro. Acaba con él, coge la bebida y ahora sí, sube por las escaleras del fondo para llegar a la escena del crimen. Busca entre las pertenencias de Cynthia que están tiradas en el suelo para hacerte con el **Pase de Cynthia (7)**. Gracias a él podrás entrar en ambas líneas de metro (King Street y Lynch Street) las veces que quieras y sin monedas.

Usa la Llave de la Escena del Crimen en la puerta de la izquierda, que es donde murió Cynthia, y examina la oficina para encontrar la **Manija del Tren (8)**. Ve al baño de mujeres para recoger a Eileen y ve a la entrada de la estación de King Street. Usa el Pase y baja por las escaleras mecánicas. Dado que Eileen no es tan rápida como tú, elimina a los monstruos de las paredes para que no la hieran **(9)**.

Ya en el andén, entra en el tren (donde encontraste el palo de golf), esquiva a los fantasmas si aparece alguno y llega hasta el vagón de cabeza, el del conductor. Usa la Manija allí y notarás que el tren se ha movido un poco hacia delante. Ve al vagón anterior y métete por el hueco que se ha abierto a la izquierda **(10)**. Coge la **Espada de Obediencia** que hay a la derecha de la puerta del fondo **(11)** y crúzala con Eileen. Cuando termine el vídeo, entra rápido por la puerta del otro lado para evitar al hombre del abrigo. **(VER HOMBRE DEL ABRIGO).**

Baja por las escaleras de caracol y verás un agujero en una plataforma hacia la mitad de la bajada, aunque ahora todo está más oscuro **(12)**. **Vuelve a tu apartamento** para echar un vistazo a las **Notas** de la puerta, limpiar de espíritus el piso y grabar. Regresa por el agujero a la escalera de espiral y atraviesa la puerta del fondo.


6






7


8


10

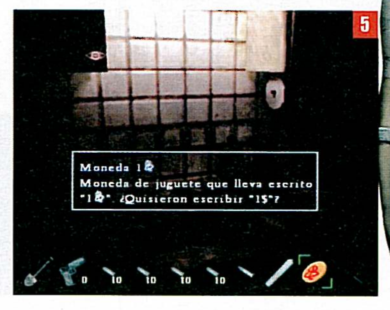

11

HOMBRE DEL ABRIGO

A partir de ahora el hombre del abrigo aparecerá en algunos momentos del juego, siempre persiguiéndote y armado. A veces llevará una pistola y otras portará una barra, un hacha e incluso una motosierra.
Cuando le veas aparecer sólo tendrás dos opciones: o bien salir pitando a otra zona hasta que veas que no te sigue, ya que se mueve en zonas concretas, o luchar contra él. Ten en cuenta que no puedes matarle, lo único que conseguirás golpeándole o disparándole es dejarle inconsciente (aunque te costará un poco). Eileen también se sumará al ataque y, aunque por lo general el tipo sólo te atacará a ti, también ella puede sufrir daños.




4

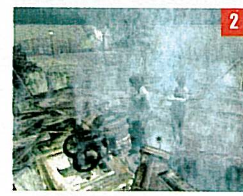


5


12

18 REGRESO AL BOSQUE







Henry aparecerá de nuevo en el bosque, aunque ahora en el **cementerio.** ¿Recuerdas las **inscripciones de las piedras** y los árboles que Henry no podía leer? Bien, pues Eileen sí puede. Sólo tienes que acercarte con Henry hasta alguna de ellas e intentar leerla. Eileen irá contigo y la leerá por ti.

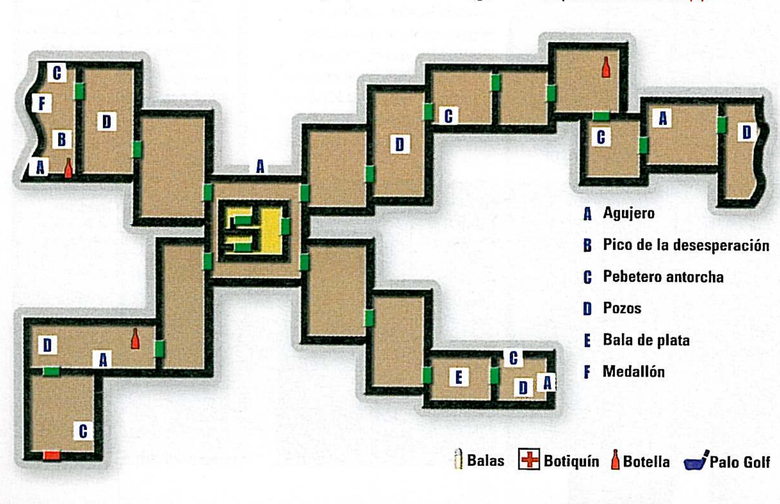
Busca en una de las esquinas del cementerio una Antorcha (1). Equipa a Henry con ella (puedes usarla como arma, aunque no es muy eficaz) y **enciéndela** pulsando el botón de Acción junto al fuego.

En la siguiente zona volverás a encontrarte con el hombre del abrigo, que aparecerá a menudo en este nivel. Además, en esta zona también habrá más bichos. Esquívalos a todos si quieres y alcanza la siguiente puerta. Acaba con los perros y ábrete camino hasta el orfanato (3).

Descubrirás que el edificio se ha quemado entero. Si echas un vistazo a su alrededor podrás hacerte con una **Vela Sagrada** y varias **Notas**. Sube ahora por la rampa hasta ver un **muñeco de tamaño natural** en una silla de ruedas. Al muñeco le faltan 5 partes de su cuerpo: los brazos, las piernas y la cabeza (2). Cada una de ellas está oculta en uno de los pozos que hay en el bosque.

El problema es que para poder investigar en cada pozo hay que usar la **antorcha encendida**, y según pase el tiempo ésta se irá apagando. Si a eso le sumamos la cantidad de enemigos que hay en el bosque y el hombre del abrigo que aparecerá de vez en cuando armado, lo primero que te recomendamos es **que dejes a Eileen en la zona principal del bosque**, junto al edificio quemado. Si examinas los columpios rojos de la zona encontrarás las **Cadenas**, un nuevo arma para ella (3). Después limpia todas las zonas del bosque de enemigos: monos, murciélagos y perros principalmente, aunque también habrá algún fantasma.

Una vez hecho esto, busca en los pozos las partes del muñeco. Así solo te quedará el hombre del abrigo, que no aparece en todas las zonas. **En el mapa te indicamos en qué zonas están los pozos**, los sitios donde puedes encender la antorcha y los objetos que encontrarás aquí, así que solo tienes que seguirlo para hacerte con las cinco partes del muñeco (4).









En tu camino hacia el lago también podrás hacerte con una nueva arma para Henry, el **Pico de la Desesperación**, el arma más poderosa pero también la más lenta. Y otra cosa importante: cuando llegues al lago, examina la estatua de la diosa para coger el **Medallón** (5), ya que lo necesitarás en breve. También aparecerá un nuevo enemigo: el espíritu de Jasper envuelto en llamas, aunque se comporta como los fantasmas normales (6).

Una vez que tengas las cinco partes del muñeco (si en algún momento te quedas sin sitio en el inventario, usa uno de los **agujeros** de la zona para volver al apartamento y dejar cosas en el Baúl), vuelve a la zona principal y colócaselas al muñeco (7). Baja por las escaleras que has descubierto junto a Eileen y coge la **Nota** "Descenso de la Madre Sagrada - 21 Sacramentos" del altar (8).



Usa el Medallón en la puerta y volverás a encontrarte en la zona de escaleras en espiral. Baja por ellas (tienes la opción de volver a tu apartamento por el agujero que encontrarás hacia la mitad del descenso) y cruza la puerta del final. Después entra en el ascensor.



19 REGRESO A LA PRISIÓN

Empiezas en el tejado de la torre. Nada más salir del ascensor aparecerá el **hombre del abrigo y no dejará de perseguirte** si bajas por la espiral (1) (también habrá murciélagos), pero Eileen no puede usar las escalas rojas...

Baja corriendo con Eileen ignorando a todos los bichos (sin dejar muy atrás a la chica) y métete en la sala del primer piso en la que estaba el agujero en la pared (2). Acaba con las babosas y **deja a Eileen ahí de momento**, ya que estará a salvo y no te entorpecerá.

Vuelve al tercer piso (por las escalas rojas y cruza las puertas dobles para meterte en el cuarto circular de las celdas. Acaba con los monstruos de dos cabezas y examina las celdas. Hazte con la **Vela Sagrada**, la **Bebida Nutritiva** y la **Caja de Balas** para la pistola y localiza la celda con el agujero en el suelo y la cama ensangrentada.

Déjate caer por él nuevamente para llegar a la cocina. Entra en la sala de la izquierda, que es donde Andrew DeSalvo murió ahogado y coge la **Camisa Ensangrentada** (3). Vuelve a la cocina y llega al comedor, donde podrás coger una **Bebida Nutritiva** y un **Medallón Santo**. Métete por la puerta que lleva al pasillo con la escalera roja en el medio rodeada de tentáculos.

Cruza la doble puerta para acceder a las duchas y coge la **Caja de Balas** para la pistola. Vuelve al pasillo y sube por la escalera para llegar a la parte hueca del tercer piso (donde está la manivela para girar las celdas) y coge la **Porra**, un nuevo arma para Eileen (4). ⟶













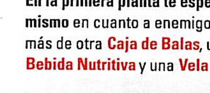


Vuelve a la sala donde la dejamos, en el primer piso, y métete por el agujero de la pared para volver a tu apartamento. Además de mirar la puerta por si hay notas y de usar las Velas Sagradas o los Medallones por si hay espíritus, **usa la camisa ensangrentada en la bañera** del cuarto de baño para ver lo que tiene escrito **(5)**. El texto habla de un fantasma que será nuestro próximo objetivo, así que **no estaría de más que cogieras un Medallón** del Baúl. Hecho esto, **vuelve de nuevo a la Prisión.**

Si quieres explorar el segundo piso de celdas, encontrarás monstruos de dos cabezas, babosas y murciélagos. A cambio, podrás hacerte con una **Caja de Balas** para la pistola, un **Diario**, una **Vela Sagrada (6)** y una **Espada de Obediencia**, que necesitarás en breve.

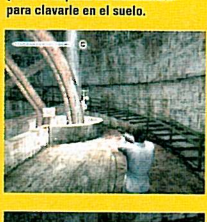
En la primera planta te espera lo mismo en cuanto a enemigos, además de otra **Caja de Balas**, una **Bebida Nutritiva** y una **Vela Sagrada** de las celdas. Sal de la zona de las celdas y métete por la puerta de la derecha para bajar hasta **el primer piso del Sótano,** donde verás una escena con tu nuevo enemigo.
(VER JEFE WALTER SULLIVAN).

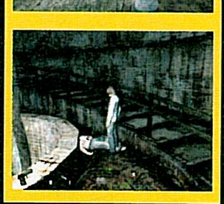
Una vez hecho esto conseguirás la Llave del Cuarto del Generador de la Prisión, que es la puerta que está al fondo a la izquierda y debajo de la cual pasa una tubería. Antes, examina la sala para coger el **Botiquín** que hay junto al agujero de la pared. Ahora usa la llave en la puerta **(7)**, usa tu artillería pesada para eliminar a los 6 monstruos de dos cabezas **(8)** que esperan al final del pasillo y **ve a buscar a Eileen** (lo mejor sería que subieras por la parte exterior de la prisión para despejarle a la bajada el camino de murciélagos). Tráela de nuevo a esta habitación y cruzad la puerta del fondo. Una vez más, las dichosas **escaleras en espiral** que descienden (agujero en plataforma incluido)...



↘WALTER SULLIVAN

Equipa el Medallón y baja por la famosa escalera en espiral hasta abajo del todo.
Limpia de tentáculos la zona si aparece alguno. Si ves que la pantalla hace cosas raras es que Walter está acercándose a ti.
La mayor parte del tiempo flotará por la zona más que otra cosa. Si tienes balas de plata es la mejor opción aquí, ya que con un par de disparos conseguirás tumbarle en cada ocasión.
Si ves que empieza a crear una especie de bola energética golpéale para que se detenga, ya que si esa bola te alcanza te quitará bastante vida. A la tercera vez que le tumbes, corre rápido sobre él y usa la Espada de Obediencia para clavarle en el suelo.





20 REGRESO AL BLOQUE DE EDIFICIOS







Nada más llegar a esta nueva zona, verás un vídeo en el que aparecerá el fantasma de Richard Braintree (¿le recuerdas? El inquilino del apartamento 207), y no con ganas de charlar precisamente.
(VER JEFE RICHARD BRAINTREE).

Busca en el suelo el Diario "Las Reminiscencias" y cógelo. También hay un agujero en la pared, por si quieres usarlo. Pero ahora, **deja a Eileen aquí** y entra en el ascensor **(1)**. Pulsa el botón y baja. Sal al exterior para coger una **Vela Sagrada**, vuelve al ascensor y baja por la escalera que verás detrás. Limpia el pasillo de tentáculos y coge la **Bola de Billar** de la esquina. Sube por la escalera roja de mano y avanza por el pasillo derecho para ver un vídeo.

Sigue por el pasillo, acaba con los murciélagos y esquiva al fantasma. Al doblar la esquina coge la **Pelota de Volleyball** y el **Medallón Santo (2)**. Cruza la puerta de al lado y baja por las escaleras. **Evita las sillas de ruedas encantadas** y atraviesa la puerta que verás. De nuevo, baja otro tramo de escaleras y entra por la puerta de arriba para llegar al **Bar.** Elimina a los monos, coge la **Nota** de la barra que hace referencia a un cambio de contraseña y usa la Bola de Billar en la mesa de billar **(3)**. Después, métete por el agujero de la pared para volver al apartamento.

Además de echar el vistazo de siempre a la puerta y limpiar infecciones, usa el teléfono de tu dormitorio y marca el número del bar (es 555-3750, pero si quieres, mira por la ventana en la valla publicitaria de arriba a la izquierda). Conseguirás el nuevo número, **555-4890.** Regresa al bar e introduce los cuatro últimos números del teléfono, **4890**, en el panel numérico de la puerta cerrada **(4)**.

Vuelve al ascensor, recoge a Eileen de la zona del principio y sube hasta el tejado. Sigue el camino del callejón largo para acabar con tres monos deformes y coge la **Caja de Balas** para el revólver. Después vuelve y cruza la otra puerta. Acaba con los dos perros, coge la **Bebida Nutritiva** y sube las escaleras para llegar a la **tienda de deportes de Albert.** Usa la pelota de Volleyball en la cesta **(5)** donde están el resto de pelotas y coge otro palo de golf más (**Madera 3**). Examina el mostrador de la esquina derecha y coge las **Velas de Tarta**. Deja a Eileen aquí y sal por la puerta que está cerca del agujero.

Cruza la puerta del fondo y baja las escaleras hasta otra puerta, que lleva a la **Tienda de Mascotas.** Además de varios fantasmas (si no acabaste antes con ella, Cynthia estará ahí), descubrirás una **Jaula Vacía**, una **Caja de Balas** para la pistola y una **Bebida Nutritiva**. Vuelve a la tienda de deportes y ve por la puerta de enfrente. Coge una nueva **Bebida Nutritiva**, cruza un par de puertas más y sube las escaleras eliminando murciélagos para llegar a un apartamento.

Dentro te toparás con un fantasma atravesado con una Espada de Obediencia; si la última vez que estuviste aquí le quitaste la espada estará dando vueltas listo para atacarte. Si es así, ignórale el







↘RICHARD BRAINTREE

Te atacará nada más terminar el vídeo y te golpeará con la porra que lleva. El problema es que, además de ser más rápido que tú, puede teleportarse por todo el escenario, por lo que te resultará bastante difícil el hacerle daño.
Lo mejor es usar el revólver para tumbarlo lo más rápido posible y luego clavarle una Espada de Obediencia. Ten en cuenta que si consigues dejarle "clavado", esta zona será segura para dejar a Eileen mientras tú exploras.









tiempo suficiente para **colocar las Velas en la Tarta de Cumpleaños** que hay en la mesa y coger el **Gato** disecado junto a la puerta **(6)**.

Sal del apartamento por la puerta que hay al fondo del pasillo, sube las escaleras eliminando a los perros y coge la **Bebida Nutritiva** y la **Vela Sagrada**. Así llegarás hasta un corredor largo con otros dos perros más. Acaba con ellos y ve hasta el fondo del corredor para hacerte con un Palo de Golf (**Driver**) junto al agujero de la pared.

Recoge a Eileen de la tienda de deportes y llega a la de Mascotas. Evita a los fantasmas si no te deshiciste antes de ellos y **usa el Gato disecado en la Jaula** del mostrador **(7)**. Sal por la puerta que está cerca del mostrador y coge el **Periódico** del suelo. Tras leerlo **oirás disparos y gritos** del interior de la tienda. Si entras verás que la tienda está revuelta y destrozada por el suceso que acabas de leer en el periódico. Sal, baja todas las escaleras y cruza la puerta para llegar a la **sala del Reloj**. Coge la **Caja de Balas**, acaba con los murciélagos y cruza la puerta del reloj del otro lado de la sala **(8)**.

Baja hasta el último piso y entra por la puerta del fondo con Eileen. Para evitar en lo posible a los fantasmas de la zona, equipa un Medallón Santo si tienes alguno en tu inventario. Antes de cruzar la puerta del fondo equipa el revólver, ya que en la siguiente zona te esperan 4 monos deformes armados con palos de golf y varios perros **(9)**. Acaba con ellos lo más rápido posible para que no dañen a Eileen y coge los **4 Palos de Golf** que han soltado los monos. Todas las puertas están rotas menos la última, así que coge la **Bebida Nutritiva** cerca de ella y atraviésala para llegar a una nueva zona de escaleras.

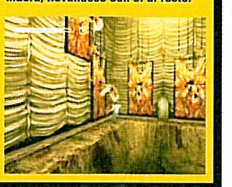
Bajando por ellas llegarás hasta otra puerta que te llevará al callejón donde viste antes el vídeo entre el Walter Sullivan adulto y su versión infantil. Tienes que volver al Bar, así que usa el mapa para orientarte. En algunas zonas habrá más enemigos, intenta evitarlos en la mediad de lo posible.

En el bar, acaba con los monos (10) y cruza la puerta con el código que desbloqueaste antes. El camino hacia arriba está bloqueado, así que baja por las escaleras eliminando murciélagos si todavía queda alguno y evitando a los espíritus. Abajo del todo encontrarás una puerta, crúzala y después del vídeo te tocará pelear. **(VER MONSTRUOS DE PARED).**

Cuando le hayas vencido, la puerta del otro lado de la sala se desbloqueará, así que crúzala y baja por las escaleras de caracol. Entra en el agujero de la plataforma en la parte central si quieres salvar tu avance y al volver aquí baja hasta abajo del todo. Junto a la puerta que tienes que cruzar encontrarás el **Diario de Frank Sunderland**.

↘ MONSTRUOS DE PARED

La verdad es que este enfrentamiento no será difícil si sigues atentamente nuestras indicaciones. En primer lugar, si tienes todavía en tu inventario una Bebida o una Ampolla ya tienes media pelea ganada. En segundo lugar, no te preocupes demasiado por Eileen en esta pelea; si estás demasiado pendiente de ella os irá mal a los dos. De las paredes bajarán enormes cuadros con monstruos de esos que has visto antes salir de las paredes pero algo más crecíditos. Pero no se trata de matarlos a todos uno a uno, si no de encontrar a uno en concreto.
Selecciona tu mejor arma (recomendamos el hacha, aunque las armas de fuego también valen) y golpea a un monstruo cuando el cuadro baje (Eileen también te ayudará). Si ves que el resto de monstruos no se quejan a la vez elige otro cuadro. Sigue así hasta que veas que el daño de tu golpe se refleja en todos los monstruos a la vez. Eso significa que has encontrado al monstruo original, así que no le des tregua en ningún momento golpeándole sin parar hasta que muera, llevándose con él al resto.







21 REGRESO AL EDIFICIO APARTAMENTOS







Estás en tu apartamento en la época en la que Joseph era su inquilino. Coge todas las **Notas Rojas del Diario** del comedor y del dormitorio, además de las normales, claro. Vuelve al comedor y mira el vídeo: te enterarás de que Henry y Eileen son las dos últimas víctimas de la lista de Walter.

Ve al final del pasillo que hay entre el dormitorio y el baño y coge el **Pico de la Esperanza** que hay clavado en la pared **(1)**. La puerta del cuarto donde está la lavadora está rota, así que ve al baño y métete por el agujero.

Sigues en tu apartamento, pero en el presente. Usa las Velas Sagradas para exorcizar a los espíritus y ve a la misma pared de donde cogiste el Pico. Úsalo en ella y Henry abrirá un boquete que comunica con una estancia secreta **(2)**.

Después del vídeo, examina el cuerpo crucificado de Walter Sullivan y examina el bolsillo del abrigo. **Responde "Sí"** cuando te pregunten y conseguirás las **Llaves de la Liberación**. Vuelve a tu apartamento y usa las llaves en la puerta de entrada. ¡¡Por fin podrás salir de tu apartamento!!
Henry se reunirá con Eileen y notará que el mundo real sigue infectado por los espíritus. Algunos de los pasillos tendrán rejas y en ocasiones **Walter aparecerá armado con dos pistolas** y empezará a dispararte **(3)**. En cuanto le veas corre. **El objetivo es llegar al apartamento 105**, el del Superintendente, pero antes puedes pasar por el resto de los pisos para coger unos cuantos ítems. **Empezando por este tercer piso, entra en el apartamento 301**, elimina a los dos monstruos de dos cabezas que hay dentro y coge el **Medallón Santo** de esa especie de Jaula que hay al final. Baja las escaleras que hay dentro del piso para acabar con otro monstruo de dos cabezas **(4)**. Ahora estás en el **apartamento 201**. Coge la **Bebida Nutritiva** y sal por la puerta al pasillo de la segunda planta.

Seguramente Walter aparecerá, así que corre junto a Eileen hasta el apartamento 202. Encontrarás un agujero en la pared, junto a las pinturas, que lleva al 203: antes coge la **Espada de Obediencia**.

En el otro apartamento verás el Insecticida si no lo cogiste la otra vez. Si no te deshiciste durante del espíritu de Cynthia (la del pelo largo) estará por aquí, así que aprovecha la Espada y líbrate de ella de una vez **(5)**.

Entra en el apartamento 204 para coger una **Bebida Nutritiva**. Sal por la puerta principal del corredor que lleva al pasillo de las escaleras. Acaba con las pacientes antes de que se te echen todas encima (usa el revólver) **(6)**. Eileen te ayudará, aunque dependiendo de su salud lo notarás más o menos.

↘ CURIOSIDADES

¿Recuerdas que, al principio del todo del juego, cuando te despertabas por primera vez en el apartamento 302 "alternativo", según tu personaje faltaban cosas y otras habían sido movidas? Si además echaste un vistazo a la foto de Henry que hay en el mueble del comedor, tu personaje afirmaba no conocer a esa persona. Al volver a tu apartamento normal, esa foto había cambiado por una de los apartamentos. ¿Qué estaba pasando? ¿Acaso Henry no se reconocía a sí mismo en la foto? La respuesta es no, ya que no se trataba de Henry, si no de Joseph, el anterior inquilino. El apartamento está tal y como lo tenía Joseph y que puedes comprobar leyendo su diario y sus notas durante el juego. Era el sueño de Henry, pero estaba soñando con ser Joseph, por eso no se reconoce en la foto y echa de menos objetos.













Cruza la puerta del otro lado del pasillo para revisar el resto de apartamentos. Si necesitas balas de revólver, sube al tercer piso y entra en el apartamento 303. Además de otra paciente, también encontrarás una **Caja de Balas**.

En la segunda planta, en el apartamento 205 encontrarás una **Bebida Nutritiva**. En el 206 volverás a encontrarte con Walter. A partir de ahora estará en este apartamento. Coge la **Vela Sagrada** del dormitorio y entra por el agujero de la habitación **(7)**. En el 207, coge la **Caja de Balas** y sal por la otra puerta.

Acaba con el monstruo de dos cabezas y baja a la primera planta. En el apartamento 107 hay una **Bebida Nutritiva**, en el 106 una **Vela Sagrada**, una **Ampolla** y un **Botiquín** y, por fin, llegarás hasta el apartamento 105. El problema es que hay **seis cadenas que bloquean la puerta** de entrada del apartamento **(8)**. De momento, sal del corredor por la puerta doble y llegarás a la entrada del edificio.

Acércate al centro de la estancia, donde está el dibujo en el suelo y coge el **Cuaderno de Dibujo**. Verás que Eileen se queda ahí quieta, así que déjala. Tu objetivo ahora es encontrar a los **seis ahorcados** que hay en el edificio para desbloquear las cadenas del apartamento 105. Ve por la otra puerta del corredor para encontrarte con el **primer ahorcado (9)**. Acércate a él y pulsa X para hablar con él y que desaparezca. Eso significa que ya hay una cadena menos. Ve hasta el fondo del pasillo y encontrarás a otro **ahorcado**, así que repite la operación.

Entra en el apartamento 104 para coger el Botiquín. Aparecerán dos monstruos de la pared. Ve por el pasillo hasta la habitación con jaula y encontrarás **otro ahorcado. Entra en el 103.** Acaba con los monstruos, coge la **Bebida Nutritiva** y habla con el **cuarto ahorcado**, en la esquina del comedor.

En el apartamento 102, coge otra **Bebida Nutritiva** y busca en el piso al **quinto ahorcado**. Por último, entra en el 101 y **busca al último ahorcado en una de las jaulas (10)**. También podrás hacerte con una **Caja de Balas** para la pistola.

Ve corriendo al apartamento 105, aunque antes de llegar verás un nuevo vídeo. Después, te recomendamos que uses las Velas que te queden para **curar a Eileen** y rápidamente entréis en el apartamento, ya que si está bien de salud al entrar **influirá en el final.**



WALTER SULLIVAN

Habrás notado en el vídeo anterior el monstruo gigante del fondo, los ocho cuerpos colocados en los laterales de la sala circular empalados con ocho lanzas, Eileen en el centro caminando por una plataforma hacia lo que parece una especie de piscina de sangre y la bola extraña que no para de girar.

Bien, una vez termine el vídeo tienes que saber que Walter es invulnerable a tus ataques, así que ahorra munición. Esquiva sus ataques y usa el Cordón Umbilical en el monstruo gigante del fondo. Walter quedará atontado momentáneamente, pero aún no es vulnerable. A partir de ahora irás viendo de vez en cuando cómo Eileen se va acercando cada vez más a la piscina de sangre. Si conseguiste recuperar su salud antes de entrar en el apartamento 105 tardará más en llegar. Por el contrario, si sus heridas eran graves, irá más rápido hacia la piscina. Eileen se dirige hacia la extraña bola y si consigues derrotar a Walter antes de que Eileen la toque salvarás a la chica y el final será mejor. Lo que tarde en alcanzar la bola extraña y tocarla es el tiempo que tienes para derrotar a Walter.

Acércate a cada una de las 8 estatuas y quitarles las lanzas que tienen clavadas para, acto seguido, correr hasta el monstruo gigante y clavárselas a él. Como te dijimos que dejaras 4 espacios en tu inventario, tendrás que hacerlo en dos tandas. Cuando todas las lanzas estén clavadas en el monstruo, Walter será vulnerable, así que coge tu revólver y vacíale todas las balas que lleves encima. Después, elige el hacha y termina el trabajo. Él también llevará un arma de fuego y una contundente, así que cuidado.

Nota: Si has llevado contigo el Cordón Umbilical pero no se lo pones al monstruo gigante, podrás terminar el juego, aunque con el peor de los cuatro finales posibles. Si no lo cogiste en el apartamento 105 y has llegado al enfrentamiento final sin él, no podrás quitar las lanzas de los cuerpos de la sala, por lo que no podrás derrotar a Walter. Tendrías que cargar de nuevo tu última partida y hacerlo bien.

Una vez que Walter muera, siéntate a contemplar el vídeo del final que has logrado. Enhorabuena, has terminado *Silent Hill 4*, al menos con uno de los posibles finales.











Tras ver un nuevo vídeo, coge el Cordón Umbilical del mueble del comedor **(11)**. Si Eileen está bien de salud, en el siguiente vídeo te tratará con dulzura. Coge la **Bebida Nutritiva y vuelve a tu apartamento**, el 302. **El camino no será fácil,** ya que volverá a haber monstruos de varias clases, así que prepara tu revólver o intenta ignorarles, pero ojo con tu salud, **vas a necesitar hasta la última gota de vida** en breve. Al entrar en tu apartamento, GRABA LA PARTIDA , ya que es **tu última oportunidad para salvar** tus avances.

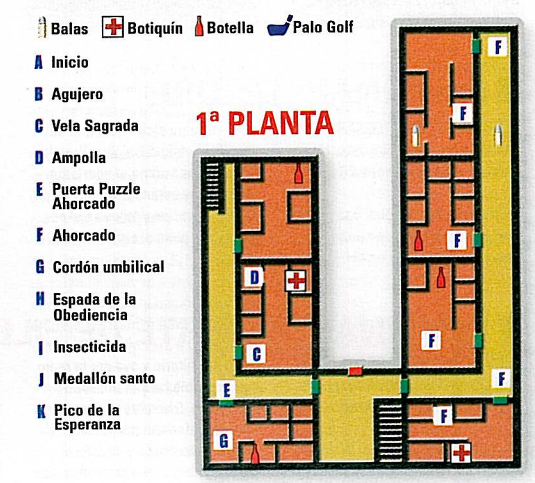
Vas a necesitar 4 espacios libres en tu inventario para la batalla final, así que lo mejor que puedes hacer es lo siguiente:

- Equipar el hacha.
- Equipar el revólver con todas las balas disponibles que tengas.
- Una Ampolla de vida.
- El Cordón Umbilical.

Deja el resto de objetos en el Baúl, sube la vida de Henry al máximo y entra de nuevo por el agujero de la pared del fondo para llegar de nuevo a la **sala en la que estaba crucificado Walter (12)**. Verás que ya no está, aunque debajo de la cruz hay un líquido negro extraño. Examínalo y di que sí para atravesarlo.

Aparecerás en una especie de dimensión roja con un agujero negro enorme en el centro. Selecciona el revólver como arma y examina el agujero para meterte por él. Por fin llegaremos ante Walter en lo que será el enfrentamiento final.

(VER WALTER SULLIVAN).







FINALES

Good+ FINAL "ESCAPE"



REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento ha de estar limpio de espíritus y debes salvar a Eileen.

El lugar se empieza a desmoronar. Henry se da cuenta que Eileen sigue viva y el Walter adulto cae al suelo llamando a su Madre (1). A la vez, el Walter infantil toca la puerta del apartamento 302 y termina desvaneciéndose...
Henry visita a Eileen en el hospital y ella le dice que necesita un nuevo lugar donde vivir...,.

Good FINAL "MADRE"



REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento tiene que estar infectado y debes salvar a Eileen.

Todo se desarrolla igual que en el final anterior, sólo que cuando Henry visita a Eileen en el hospital y ella termina diciéndole que debe volver a Ashfield Heights. Para terminar, vemos cómo el apartamento de Henry está todavía infectado por los espíritus y muestra el aspecto que tenía al comienzo del juego (1).

Bad+ FINAL "MUERTE DE EILEEN"

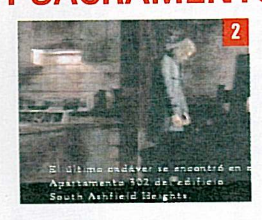


REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento debe estar limpio de espíritus. Eileen debe morir.

El lugar se desmorona, el Walter adulto cae al suelo llamando a su madre y el Walter infantil toca la puerta del apartamento 302... En la siguiente escena Henry despierta en su dormitorio y oye por la radio que la policía ha encontrado 10 cadáveres, 5 hombres y 5 mujeres. También informan que Eileen Galvin fue encontrada y llevada al hospital, pero que murió más tarde debido a la gravedad de sus heridas. Al escuchar esto, Henry cae al suelo y comienza a llorar... (1)

Bad FINAL "21 SACRAMENTOS"





REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento tiene que estar infectado por los espíritus y Eileen tiene que morir.

Al no poder salvar a Eileen y al haber destruido a Walter el lugar se empieza a desmoronar. El Walter adulto cae al suelo sobre un charco de sangre llamando a su Madre. Henry empieza a sufrir un terrible dolor de cabeza (1) y en la siguiente escena el Walter infantil aparece en el apartamento 302, contento por haber vuelto a su "Madre". Mientras, vemos también al Walter adulto escuchando la radio (2), en la que cuentan que la policía ha encontrado los cadáveres de 6 hombres y 5 mujeres asesinados con el mismo modus operandi del caso Walter Sullivan. También informan que Eileen Galvin fue encontrada más tarde y llevada al hospital, pero que murió más tarde debido a la gravedad de sus heridas.
Más tarde se vuelve a escuchar por la radio que han encontrado los cuerpos de 5 policías y del superintendente Frank Sunderland en el Bloque de apartamentos de South Ashfield, así como otro cadáver con la cara completamente desfigurada en el apartamento 302, posiblemente del inquilino Henry Townshend...

SECRETOS







• **Modo de juego "A Brand New Fear":** al terminar el juego por primera vez, salva la partida después de los créditos (pondrá como nombre de partida "A Brand New Fear". Carga esta partida de nuevo desde el menú principal y empieza de nuevo la aventura, en la que algunas cosas habrán cambiado (1).

• **Motosierra:** jugando en este nuevo modo, la primera vez que vayas al Bosque, busca en la zona cerca del coche de Jasper unos troncos cortados. Junto a ellos se encuentra la motosierra. Es un arma poderosa, pero lenta (2).

• **Traje de enfermera para Eileen:** tienes que terminar el juego con un final que no sea "21 Sacramentos". Después, jugando en el modo "A Brand New Fear", cuando te encuentres fuera del apartamento 302 la segunda vez que vuelvas al edificio de apartamentos, ve al 303, que es el de Eileen. Busca por todo el apartamento hasta encontrar el traje de enfermera. Cuando vayas a terminar el juego, asegúrate de llevar en tu inventario el traje cuando te enfrentas a Walter. Tienes que conseguir uno de los finales buenos. Luego, cuando vayas a empezar una nueva partida, te darán la opción de seleccionar el traje de Eileen, justo después de elegir el nivel de dificultad (3).

• **Traje alternativo para Cynthia:** primero tienes que haber conseguido el traje de enfermera de Eileen y haber obtenido los cuatro finales distintos, todo ello grabado en el mismo archivo. Si haces esto, cuando vuelvas a empezar una partida te darán la opción de elegir un traje alternativo para Eileen, que también afectará a Cynthia (4).

• **Ametralladora para Eileen:** si consigues un 90% en tu ránking al final del juego (es decir, 9 estrellas), el color de tu archivo salvado será distinto. Si empiezas otra partida, la próxima vez que estés en el edificio de apartamentos podrás hacerte con una ametralladora en el apartamento 102, que puedes equipar a Eileen. Es poderosa, pero Eileen puede dañarse (5).

• **Modo "Una Sola Arma":** si consigues un 100% en el ránking al final del juego (10 estrellas), el color de tu archivo salvado será distinto. Cuando elijas un modo de dificultad pulsa a la derecha para cambiar el color del selector a Rojo. Seleccionando una dificultad en rojo te hará entrar en este nuevo modo. En él, cuando llegues la primera vez a la estación de metro encontrarás todas las armas del juego (excepto la pistola) colocadas en el suelo en una fila. Cuando cojas una, el resto desaparecerá. Esto significa que tendrás que superar el juego con el arma que has escogido (más la pistola, que encontrarás en el sitio habitual) (6).

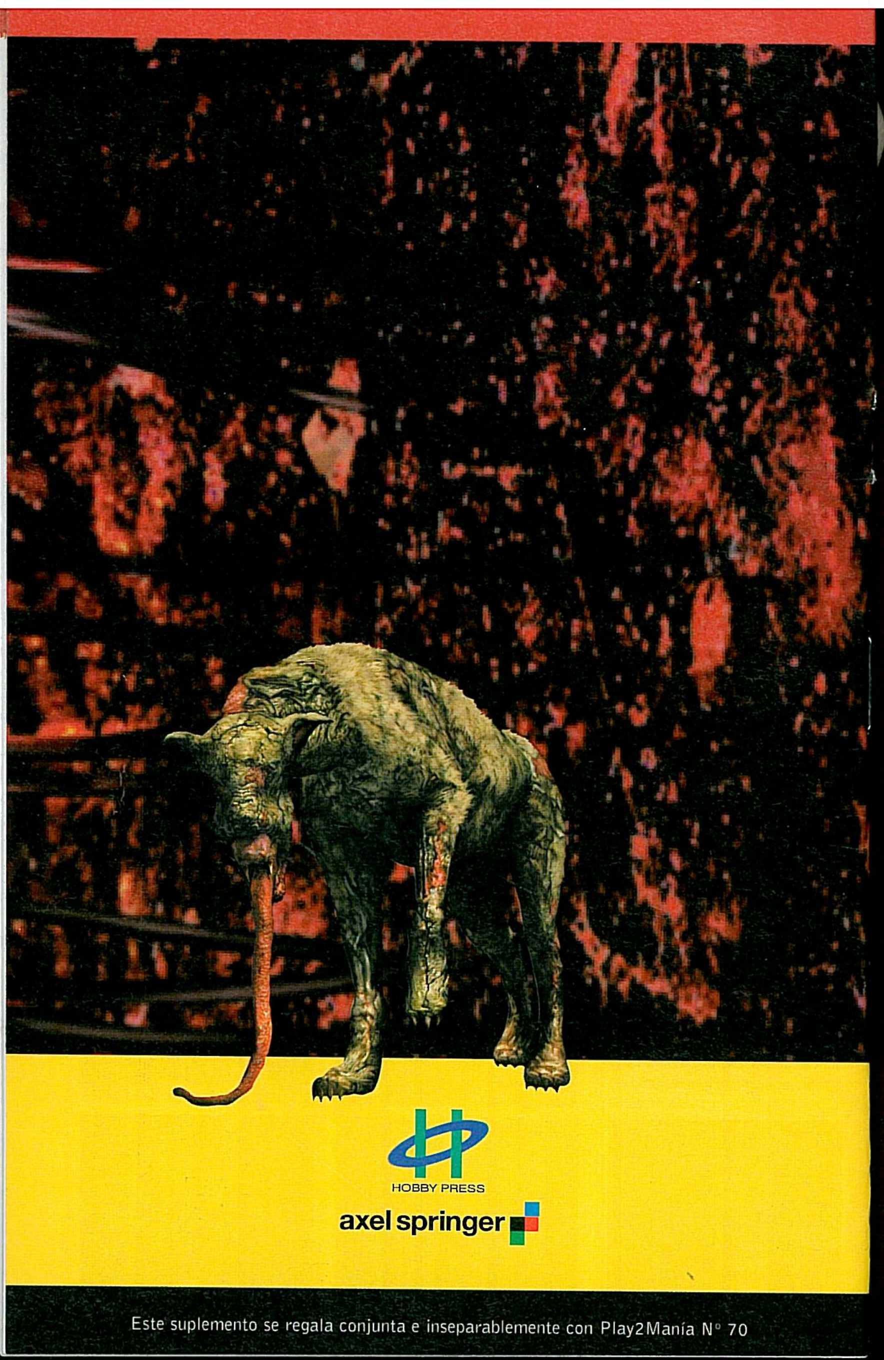
• **Modo "Apartamento Repleto":** si superas el modo "un solo arma" con el 100%, empieza una nueva partida y, al elegir la dificultad, mueve el cursor a la izquierda para cambiar el color a verde. Esto te permitirá elegir de nuevo un arma igual que antes, pero podrás coger todas las que quieras. Y siempre que vuelvas al apartamento encontrarás 10 Bebidas Nutritivas en el frigorífico y 6 cajas de munición en el cuarto de la lavadora (7).











HOBBY PRESS
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 70